SUPLEMENTO DA EDIÇÃO 49. NÃO PODE SER VENDIDO SEPARADAMENTE.

VIDEOGAME NEWS

SIGLA EDITORA

A P R E S E N T A

E S P E C I A L

CAPCOM

Sukita

SUKITA APRESENTA

Porrada verdade

VIDEOGAME NEWS
EDIÇÃO ESPECIAL
STREET FIGHTER

CONTÉM SUCO NATURAL DE LARANJA
Sukita
CONTEÚDO 200
AVENTURA DE VERDADE

HISTÓRIA DE SUCESSO

SEJA NAS TELAS DOS CINEMAS OU DOS ARCADES, O GAME DE LUTA MAIS POPULAR DO PLANETA ARRASA

CARLOS SANDANO

Street Fighter. Este nome é conhecido por qualquer pessoa que já tenha se interessado por games pelo menos uma vez na vida. E aqueles que juntam o gosto pelos jogos eletrônicos ao interesse pelas artes marciais, recitam de cor os personagens que fazem parte do universo *Street Fighter*. Guile, Chun-Li, Akuma, Ryu, M. Bison, Vega..., são muito mais que simples imagens nas telas dos arcades e dos consoles domésticos. Eles já fazem parte da cultura de uma geração que sabe, pelo menos a maioria dela, colocar a violência em seu devido lugar: no mundo da ficção.

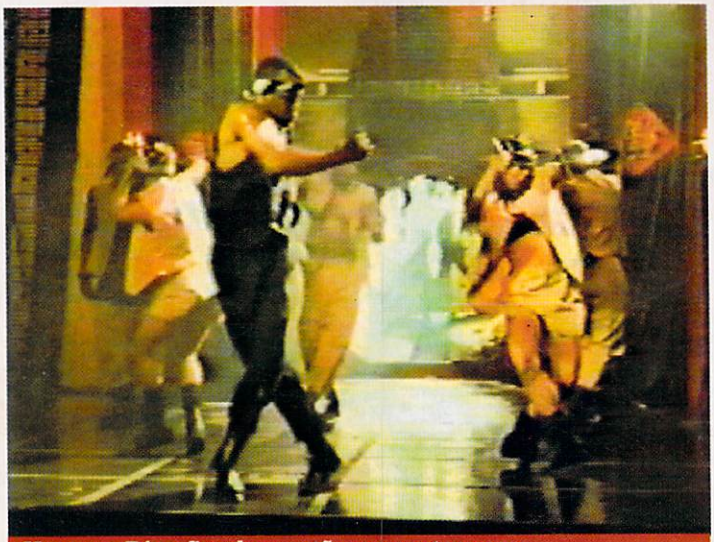
Agora, os "streetfighter-maníacos" vão ter de aprender mais dois nomes: Sawada e Blade, os lutadores incluídos na novíssima versão do game. Estamos falando, é claro, de *Street Fighter The Movie*, que em breve estará estourando em todos os fliperamas do país. Os mesmos fãs da "pancadaria eletrônica" vão poder curtir também nos cinemas a saga do coronel Guile (Jean Claude Van Damme) contra o ditador M. Bison (Raul Julia), uma super produção da Capcom, a empresa que criou *Street Fighter*.

Mas antes que o jogo e o filme estejam nas telas, o leitor de VideoGame irá saber o que espera por ele. Nesta edição especial, você confere os golpes de cada um dos 14 personagens de *Street Fighter The Movie* e fica sabendo de toda a história do *Street Fighter*, desde o primeiro jogo até a esta última versão. E na fita de vídeo que ganhou de brinde, assiste a todos os videoclips que embalam as lutas de Van Damme e Cia, clips que incluem várias cenas do filme. É um super presente que a VideoGame, Capcom e Sukita reservaram para você.

Explicar a razão de *Street Fighter* ter sido o jogo escolhido para este brinde especial é algo quase desnecessário. Já falamos de sua aceitação junto a todos gamemaníacos (somente uma de suas versões, *Street Fighter II*, foi foi jogada por 25 milhões de pessoas!). Mas tanto sucesso não ocorre por acaso. Ele foi, por exemplo, responsável pela popularização de termos como Hadouken e Shoryuken (combinação de movimentos do direcional com os botões da máquina de fliperama), hoje usados em quase todos jogos de luta existentes. Ou seja, dividiu o mundo dos games em A.S.T. e D.S.T. (antes e depois de *Street Fighter*). Movimentação dos lutadores, gráficos, som, enfim tudo o que torna um game atraente existe em Street Fighter com uma qualidade excepcional. Qualidade esta que procuramos passar nas próximas páginas e na fita de vídeo que você está recebendo. Afinal, o leitor de VideoGame sempre merece o melhor.

DIRETO NA VEIA

CAPCOM, SUKITA E A REVISTA VIDEOGAME SE UNEM PARA LANÇAR NO BRASIL UMA FITA DE VÍDEO COM TRÊS VIDEOCLIPS INÉDITOS DO FILME STREET FIGHTER.



Hamer e Dion Sanders estão presentes com "Streight to my feet"

"Something There", da dupla Chage & Aska, é o segundo clipe da fita.

Van Damme também entra na pista e mostra que sabe dançar funk.

Pela primeira vez na história da imprensa, uma revista brasileira dará a seus leitores uma exclusiva fita de videoclips. Com imagens de uma produção hollywoodiana. Como se trata da VideoGame, nada melhor do que um tape relacionado ao game de luta de maior sucesso da história: *Street Fighter*. São videoclips inéditos das principais faixas da trilha sonora do novo filme *Street Fighter*. Isso significa que, junto ao cenário próprio do clip, há cenas como Jean-Claude Van Damme lutando contra Raul Julia, um ataque submarino e um tanque de guerra invadindo um ringue.

São três clips. O primeiro é de Hammer e Deion Sanders, com a super dançante "Straight to My Feet". Além de várias imagens do filme, nesse clip Van Damme fuma charuto e, quando vai para a pista, mexe os quadris, mostrando que também sabe dançar funk. Suas fãs vão morrer do coração! Já os garotos vão adorar o segundo vídeo, no qual a atriz Ming-Na Wen, que interpreta Chun-Li, faz caras e bocas muito sensuais. Em "Something There", da dupla Chage & Aska, Van Damme também dá uma canja, dessa vez como galã: seu rosto aparece durante o clip, sempre com uma luz azulada de fundo. Se você reparar numa aranha logo nas primeiras cenas, saiba que esse é o bicho que Ryu mais odeia no mundo. Ficou, no mínimo, interessante.

O último é do pessoal do The Pharcyde, com a música "Pandemonium". Tudo começa quando um garotinho liga seu videogame e coloca o CD da trilha do *Street Fighter* para tocar. Eis que os caras entram literalmente no jogo, desviando das porradas enquanto cantam. Há montagens bem feitas, que misturam os golpes do game com os do filme.

A Capcom deu exclusividade à VideoGame para distribuir essa fita de vídeo como brinde. "Com isso, estaremos divulgando o produto *Street Fighter* e fortalecendo a imagem da Capcom, que se destaca hoje entre as maiores empresas de arcade do mundo, principalmente por causa do game *Street Fighter*", afirma Ari Ribeiro, gerente de marketing da Romstar do Brasil, subsidiária da Capcom Inc.

Essa fita é exclusiva da VG porque, segundo Ari, foi a revista nacional de entretenimento eletrônico que mais apresentou alternativas promocionais - o exemplo mais recente são os posters, que você recebe grátis a cada edição. Segundo Maria Célia Furtado, Diretora Presidente da Sigla Editora, as parcerias, como esta com a Capcom e a Sukita, estão cada vez mais presentes em todas publicações da empresa. "Foi o esforço conjunto da Sigla Editora, Capcom e Sukita que viabilizou este brinde aos leitores da VideoGame", completa. Com isso, todos saem ganhando, principalmente o nosso leitor.

SHORYUKEN

Das máquinas para os computadores, depois aos consoles de 32 bits, esta é a história de *Street Fighter*, o maior game de luta do planeta.

RODRIGO SEGATTI

8 VEZES

Tudo começou há quase dez anos. Em 1987, primeiro no Japão e depois no resto do mundo, chegava aos fliperamas *Street Fighter*, um jogo de luta diferente de tudo o que havia na indústria de arcades. Com gráficos acima do padrão de qualidade da época, o jogo trazia movimentos impressionantes para seis botões, quando muita gente mal dominava as máquinas de três. Talvez por isso não tenha feito tanto sucesso no ano de lançamento. Mesmo assim, a história de Ryu, um lutador que viajava pelo mundo tentando provar ser o melhor, ficou na mente dos fãs "hardcore" de games.

No ano seguinte, *Street Fighter* ganhou versões para computadores pessoais, como IBM/PC, Atari ST, Commodore e Amiga. Em termos de videogame, o primeiro console a experimentar o novo jogo de luta foi PC Engine/Turbo Grafx-16 CD, com o nome de *Fighting Street*. Para Nintendo 8 bits, em meados de 1990, foi lançado *Street Fighter 2010*. Porém, o título tinha menos a ver com o jogo de Ryu e mais com lutadores Cyborgs que destruíam monstros inocentes pelo cosmo. O único elo era o personagem Ken, que aparecia como um Cyborg.

A lenda teve início em 1991, com o aparecimento de *Street Fighter II - The World Warrior*, transformando radicalmente a indústria de arcades. Com oito personagens para escolher e uma infinidade de movimentos e ataques especiais, *Street Fighter II* levou jovens do mundo inteiro a descobrir "este" ou "aquele" golpe. Até então, ninguém sabia o que era Hadouken ou Shoryuken, que hoje estão presentes em 99,9% dos jogos de luta D.S.T (Depois de Street Fighter).

Após um ano na lista dos mais jogados, entra em jogo *Street Fighter II' Champion Edition*, o primeiro upgrade para fliperama. Essa edição surgiu por conta da demanda, da insistência dos gamemaníacos em lutar com os chefes Balrog, Vega, Sagat e M. Bison, ou jogar com dois lutadores iguais, o que se encontra em 100% dos games D.S.T.C.E.

Quase na mesma época, a Capcom dá o passo definitivo para a popularização da marca *Street Fighter*, lançando o *SF II - The World Warrior* para o console mais popular do Japão naquele momento, o Super Famicom, que nos Estados Unidos era o Super Nintendo. O primeiro cartucho de 16 Mega Bits bateu todos os recordes de venda no mundo, consagrando seus criadores. Mais tarde, essa mesma versão foi lançada para computa-

dores, sem tanto sucesso.

Em 1992, as fábricas de Taiwan inundam os fliperamas e consoles caseiros com cópias piratas de *Street*. Algumas traziam a possibilidade de executar várias magias ao mesmo tempo, tanto no chão como no ar, numa velocidade fora do comum. Isso atraiu muitos jogadores que manjavam tudo sobre a máquina da Capcom.

Para dar um basta na pirataria, a Capcom lançou sua própria versão de velocidade turbo e golpes novos em *Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting*, que fez muito sucesso nos EUA e Japão, mas chegou em pequena escala ao Brasil.

Nova revolução em 1993: apareceram versões especiais para diferentes consoles. No caso do PC Engine, por exemplo, saiu *Street Fighter II' Champion Edition* só no Japão. Esse foi o primeiro jogo em cartão, de 20 Megabits. Na praia do Super Nintendo ancorou *Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting*, repetindo o sucesso de seu antecessor. Quase simultaneamente, marcando a entrada da Capcom no sistema Sega, foi lançado *Street Fighter II - Special Edition*.

Com tantas novidades, a Capcom resolve criar mais algumas, introduzindo quatro novos personagens: Dee Jay, um músico jamaicano, Cammy, uma agente da Inteligência Britânica, Fei Long, em homenagem ao mestre Bruce Lee, e T. Hawk, um índio nativo-americano. *Super Street Fighter II* significou para os brasileiros a entrada da Capcom em território tupiniquim, como Romstar do Brasil.

Mas não parou por aí. No começo do ano passado, foi apresentada a quinta versão da série, com o número II no meio: *Super Street Fighter II - Turbo*, que trouxe de volta a velocidade, freada no jogo anterior. Com nova carga de golpes novos, *SSFIIT* veio com Akuma, o chefe escondido.

Em julho de 94, o novo game surge em versão caseira para SNES e Mega Drive. No Japão, esse lançamento coincidiu com um filme de animação, também de *Street*, nos cinemas. O desenho fez enorme sucesso pela excelente qualidade gráfica, apesar da história medíocre. No final do ano, foi lançada para 3DO (32 bits) talvez a melhor adaptação de fliperama da Capcom para sistema caseiro: *Super Street Fighter II Turbo*, para alegria dos bem-afortunados proprietários do console.

Já em 1995, a história do game teve uma virada radical com o filme *Street Fighter*. Já que foi financiado pela Capcom, nada melhor do que uma nova versão para arcade, com os atores digitalizados, em estilo *Mortal Kombat*.

Street Fighter - The Movie está planejado para entrar nos aparelhos de 32 bits ainda este ano - Sega 32X, Saturn e Playstation estão confirmados. Mal saiu o game e a Capcom já trabalha em outra versão, com o nome provisório de *Street Fighter Zero*, criado pela mesma equipe da série *Darkstalkers*, outro sucesso da Capcom. O game promete trazer de volta inimigos de *Street Fighter 1*, como Lee e Birdie. Futuro promissor para a maior série de jogos de luta da história.

Câmeras, luzes e ação, muita ação!

SAIBA DE TUDO O QUE ROLOU NOS SETS DE FILMAGEM DO ELETRIZANTE STREET FIGHTER, DESDE O TREINO COM O CAMPEÃO MUNDIAL DE KARATÊ ATÉ A DIFICULDADE DE COMUNICAÇÃO ENTRE DIRETOR E 3.000 EXTRAS.

LUANA PAVANI

Guerra civil em Shadaloo, leste asiático. Após sete meses de conflito, o General M. Bison sequestra 63 pessoas das Nações Aliadas. Se em 72 horas (3 dias) ele não receber US$ 20 bilhões, todos os reféns serão executados. Para o resgate é escolhido o chefe da unidade das Forças Aliadas, Coronel William F. Guile.

Sua missão é descobrir a super base secreta da organização criminosa Shadaloo Tong, controlada por Bison e seu testa-de-ferro, Viktor Sagat. Guile convoca alguns de seus melhores lutadores para ajudá-lo: Ken Masters e Ryu Hoshi (que fizeram o treino básico de artes marciais juntos quando garotos) mais a bela agente da Inteligência Britânica, Cammy. Também a repórter de televisão Chun-Li se torna um grande trunfo, pois ela acredita que membros da organização foram responsáveis pela morte de seu pai.

Essa é a história do filme *Street Fighter*, que está entrando em cartaz. Jean-Claude Van-Damme foi escolhido para o papel de Guile, através de pesquisa junto a fãs do game, na Europa e Ásia. Além do homem de 1,68m mais for-

te e ágil do cinema, *Street Fighter* conta com um grande ator, Raul Julia (o Gomez da Família Addams) que interpreta o vilão Bison. Outro destaque do elenco é Kylie Minogue, que interpreta Cammy. Ela é uma das artistas mais famosas da Austrália, tanto por sua beleza quanto por seus dotes de atriz e cantora - sua música mais famosa "I Should Be So Lucky", tocou bastante nas rádios brasileiras em1988. Não que seja assim uma baita atriz, mas ela foi o principal motivo de seus conterrâneos terem lotado todas as salas de cinema, batendo recordes de público nas primeiras semanas de exibição do filme. Ou seja, *Street Fighter* na Austrália foi mais visto do que filmes como *Forrest Gump*, *Flintstones* e *Rei Leão*. Nos Estados Unidos, em dezembro de 1994, a renda de

apenas uma semana foi de US$ 30 milhões, sendo que o filme todo custou US$ 40 milhões. É mole?

Quem deve estar feliz com a vida é a empresa que financiou todo o projeto, a Capcom, proprietária da série *Street Fighter*, o jogo de luta mais popular do mercado mundial de videogames. O primeiro foi lançado em 1987 para máquinas "coin-op" (que funcionam à ficha). Com a versão *Street Fighter II*, em 1991, veio o estouro. Já foram vendidos mais de 13 milhões de cartuchos para sistemas caseiros em todo mundo, superando as séries *Sonic*, da Tec Toy, e *Mortal Kombat*, da Acclaim.

Diretor fã do game

Entre os *Street Fighter* maníacos está Steven de Souza, roteirista de *Duro de Matar, 48 horas, Flintstones, Tira da Pesada 2, O Sobrevivente* e outros, que estréia agora como diretor. "Ed Pressman (produtor do filme) um dia me ligou às 6 da manhã e perguntou se eu conhecia *Street Fighter*. Se eu conheço? Meu filho provavelmente gastou toda a mesada do ano passado com *Street Fighter*. Nós dois jogamos US$ 10,00 em fichas, todo domingo de manhã". No dia seguinte ao telefonema, pela hora do almoço, Steven já tinha escrito as características de todas as personagens para o filme dos sonhos do presidente da Capcom, Kenzo Tsujimoto. Logo em seguida, foram negociados 24 contratos de licença para uso dos personagens em roupas, brinquedos, história em quadrinhos e canais de televisão interativa a cabo.

Todos apostam no sucesso de *Street Fighter*, principalmente por se tratar de um filme baseado num game bastante conhecido. "Existe a idéia de que não se pode fazer filmes decentes tirados de jogos eletrônicos", diz Steven,

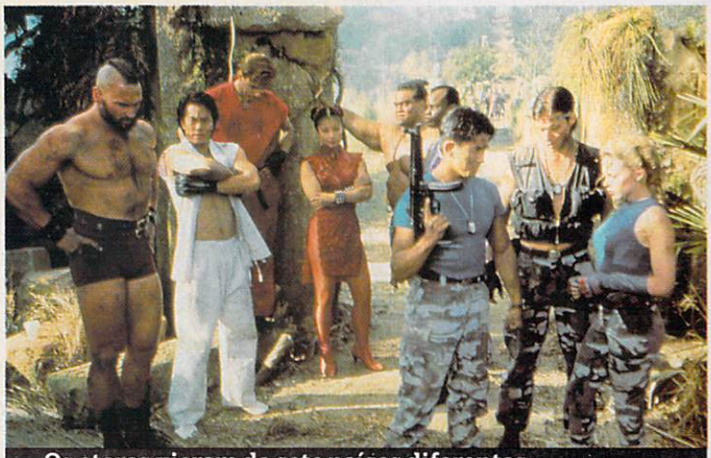
Momento de descontração com Chun-Li e Bison.

"mas aceita-se que filmes sejam inspirados em livros ou peças de teatro da Broadway. Os jogos de multimídia são um meio de lazer relativamente recente e, por isso, existe uma dificuldade inicial de traduzir sua linguagem para o cinema, o que não significa que o gênero deva ser abandonado como fonte inspiradora."

Outra pessoa que estava bem animada com o projeto é Raul Julia. Uma das razões para ter aceito o papel é que seus filhos são fãs incondicionais do game. Infelizmente, o ator morreu de câncer logo após as filmagens (razão pela qual há uma pequena homenagem a ele em *Street Fighter).* Seu personagem, M. Bison, tem mania de grandeza e bom-humor. De acordo com a análise do diretor, "Da Bósnia à Somália, do Haiti ao Iraque, pode-se ver como esses tiranos regionais criam instabilidade geral no planeta. Por isso, não seria exagero dizer que o General Bison de Street Fighter tem muito a ver com algumas figuras do panorama internacional de hoje."

Os outros atores e atrizes foram selecionados pelo critério de multinacionalidade, já que no game são 12 lutadores de diferentes origens.

Honda, Chun-Li e Balrog, os "jornalistas" do filme.



Os atores vieram de sete países diferentes.

O máximo que os produtores conseguiram foi juntar atores de sete países. Além dos 12 principais, o filme conta com mais 3.000 extras, de 28 países. E quem disse que eles entendiam as ordens do diretor? Ele às vezes tinha de esperar 10 minutos pela tradução de um simples "dêem risada". "Foi digno de uma brincadeira de telefone-sem-fio. Seria cômico se o tempo de produção não fosse tão caro. Mas com calma e boa vontade resolvemos tudo".

Já com o elenco principal, nada disso aconteceu, pois todos se comunicaram em inglês e na língua especialmente inventada para o filme, chamada Shadoti (leia-se chá-dot-í). Nessa língua, por exemplo, a frase "Pare ou eu atiro!" pode ser traduzida como "Haltu alie mi mortpafos!". "Pretu, Celemu, Pafu!" significa "Apontar, Preparar, Fogo". Como as falas não são o forte do filme, contrataram o fortíssimo campeão mundial de karatê há 24 anos (nossa!), Benny "The Jat" Urquidez, para treinar os atores em artes marciais. Ele conta que as atrizes que interpretam Cammy e Chun-Li, respectivamente Kylie Minogue e Min-Na Wen, foram excelentes alunas. "Desenvolveram bons estilos e músculos impressionantes". Van Damme, que parece não ter mais músculos a desenvolver, dispensou os conselhos do campeão e fez seu próprio treino.

Zangief, Ken e Ryu: abraços e muita pancadaria.

Clima asiático

Os chutes, socos e demais golpes são dados em cenários tão variados quanto os do game. Para isso, Steven de Souza montou os sets de filmagem em Bankok, Tailândia, e Queensland, Austrália. Os dois países, separados por poucas horas de vôo, permitiram grande diversidade de cenas externas. "Em apenas 15 minutos, tínhamos acesso a praias, florestas tropicais, pastos, áreas de terra vermelha e rios. Quinze minutos fora de Los Angeles e estaríamos em frente a um Burger King (famosa cadeia de fast-food)", diz Steven. Assim foi possível criar um clima de Segunda Guerra Mundial para Guile, e outro de ficção científica, com tecnologia futurista para a base secreta de Bison, com direito até a uma maquete da cidade de Bisolândia.

O resposável por essa diferença de ambientes foi o diretor de fotografia William Fraker, de *O Bebê de Rosemary, Jogos de Guerra* e *Tombstone*. Para fazer com que as 35 locações parecessem ter sido feitas no mesmo lugar, ou seja, a cidade fictícia de Shadaloo, ele usou meia tonelada de fumaça fluida para criar a mística atmosfera do leste asiático.

A trilha sonora é um prato cheio para quem gosta de rap. Ice Cube, rapper que também deu uma de ator no filme *Os Donos da Rua (Boys in the Hood)*, é quem faz a poderosa música tema. Também vale a pena escutar a faixa de MC. Hammer (da trilha de *Família Addams*) e Deion Sanders, "Straight to My Feet", que é o primeiro clip da fita de vídeo que você acaba de ganhar de brinde, e a dançante "Worth Fighting For", de Angelique Kidjo. A trilha incidental, ou seja, aquela música de fundo orquestrada, foi composta por Graeme Revell, o mesmo de *O Corvo* e *A Mão que Balança o Berço*.

No geral, Steven de Souza avalia: "Se eu fiz um bom trabalho, todos os fãs de *Street Fighter* que assistirem ao filme dirão: 'Uau! É exatamente como eu imaginava'. E aqueles que ainda não conhecem os personagens verão um bom filme de ação". Desavisados, atenção: há uma fita de vídeo nas locadoras, que se chama *American Street Fighter - A Violência Urbana*, da United Films. Só o nome é parecido; não tem nada a ver com o *Street Fighter*.

PERNAS PARA QUE TE QUERO

Para impressionar um produtor, Van Damme passou a perna por cima da cabeça dele.

JEAN-CLAUDE VAN DAMME ENTREGOU PIZZA ANTES DE SE TORNAR UM ASTRO DOS FILMES DE AÇÃO

Van Damme não pára, esteja armado...

... ou contando apenas com os músculos.

Para chegar a ser uma estrela de cinema, recebendo cachês por volta de US$ 8 milhões, ele mudou até de nome. Depois de vencer campeonatos de kickboxing, karatê e musculação na Bélgica, Jean-Claude Van Varenberg trocou seu último sobrenome por Damme, vendeu sua academia, pediu a separação (estava casado há apenas um ano) e foi para os Estados Unidos tentar a sorte no cinema. Isso aconteceu quando ele tinha apenas 20 anos. Agora, com 33, Van Damme cada vez mais se aproxima do "reis" dos filmes de ação, ou seja, Schwarzenegger e Stalone.

"Adoro comédias. Uma das minhas favoritas é *Irmãos Gêmeos*, com Schwarzenegger e Danny DeVito. Acho importante se arricar em novos gêneros para conquistar novas platéias".

Por isso mesmo é que Van Damme aceitou fazer *Street Fighter,* filme baseado na história do cartucho de luta de videogame mais famoso do mundo, atuando no papel principal. "Essa é uma tremenda oportunidade para mim. Pela primeira vez, serei visto por toda a família. Juntos, eles poderão ver um filme meu, de censura livre. E ainda assim é um filme de ação".

Como gosta de dizer a cada entrevista, Van Damme só está fazendo sucesso, a ponto de ter sido escolhido para o papel de Guile pelo público, porque batalhou muito. Passou seis anos fazendo de tudo para conseguir se manter em Los Angeles, enquanto corria de estúdio em estúdio atrás de um papel. Ele entregou pizza, limpou carpetes, foi motorista de limusines, fez massagens e, nada mais óbvio, trabalhou como segurança. Cansado de dar duro, fez uma produção fotográfica e mandou imprimir milhares de cópias. Escreveu seu nome e telefone para contato atrás de todas as fotos, e depois as colocou nos pára-brisas dos carrões estacionados em grandes estúdios. Para completar, ele ligava insistentemente para os grandes produtores, tentando marcar entrevistas; às vezes até os seguia só para ver onde eles moravam. Não obteve resposta nem com as fotos nem com as ligações.

"Cuido do meu corpo como um escultor".

Mas tudo começou na porta de um restaurante, quando Van Damme esbarrou em Menahem Golan, um dos produtores a quem tinha enviado fotos. Diante de tal oportunidade, não teve dúvidas: jogou uma perna por cima da cabeça do produtor, na tentativa de impressioná-lo. Conseguiu! Foi assim que surgiu o convite para *O Grande Dragão Branco*. Depois, foram mais 13 filmes, nos quais o belga mostrou tudo o que pode fazer com as pernas.

Ele garante que nunca tomou esteróides ou coisas do tipo para aumentar a massa muscular. São dez horas de treino por dia, quatro vezes por semana, definindo cada músculo de seu corpo. Fora musculação e alongamento, ele luta Karatê no estilo Shotokan, além de taekwondo. Apesar de tanto esforço, ele ainda não está satisfeito. "Deve haver um senso de beleza da proporção. Sempre cuidei do corpo como um escultor".

EM NOME DOS FILHOS

O porto-riquenho Raul Rafael Carlos Julia y Arcelay, ou simplesmente Raul Julia, ficou mundialmente conhecido com o personagem Gomez de *A Família Addams*. Mas antes, já tinha feito grandes filmes como *O Beijo da Mulher Aranha*, *Acima de Qualquer Suspeita*, *O Fundo do Coração* e tantos outros. O ator morreu de câncer em outubro de 94, após ter terminado *Street Fighter* e *Amazônia em Chamas*, sobre o sindicalista Chico Mendes. Durante as filmagens de *Street Fighter*, Raul Julia deu uma entrevista exclusiva para VideoGame.

Os filhos deram opiniões sobre o personagem.

WLADIMIR WELTMAN, DE LOS ANGELES

VG - Com relação a seus filmes anteriores, o que *Street Fighter* significa em sua carreira?

Raul - *Street Fighter* não é apenas um daqueles filmes caros de Hollywood. Trata-se de um videogame muito famoso. Aprendi isso com meus filhos, que são vidrados no jogo. Assim como *A Família Addams*, *Street Fighter* é um trabalho totalmente diferente do que estou acostumado a fazer.

VG - Você está gostando de fazê-lo?

Raul - Está sendo muito divertido participar deste projeto. Por exemplo, estou aqui na Costa Dourada da Austrália, acompanhado por meus filhos, que estão se sentindo no paraíso por poderem assistir de perto as filmagens e, principalmente, ver atores vestidos como os personagens do game. Hoje, eles conhecem *Street Fighter* mais do que ninguém, são verdadeiros especialistas no assunto. Para falar a verdade, todos os dias peço a opinião deles sobre meu personagem. Fazer um filme baseado num cartucho de videogame é muito engraçado.

VG - Qual foi a reação de seus filhos ao saberem que você participaria do filme?

Raul - Quando contei a eles que havia sido convidado para o papel de Bison, eles ficaram tão animados que logo trouxeram os bonecos dos lutadores de *Street Fighter* para a mesa de jantar. Depois disso, não tive muita escolha. Além de amarem o jogo, eles ficaram impossíveis quando souberam que Jean-Claude Van Damme seria o Coronel Guile. Queriam porque queriam conhecê-lo pessoalmente. Tive que trazê-los comigo!

VG - Como foi interpretar o General M. Bison?

Raul - Foi delicioso. Bison é um vilão clássico, como os que eu já havia representado nos palcos. Seria uma espécie de Ricardo III de Shakespeare, que conspira, elabora idéias sarcásticas e, finalmente, vai à batalha. Só que Bison enfrenta os inimigos através das artes marciais, algo que o dramaturgo inglês jamais sonhou para suas personagens. Muito menos eu, que tive de dar duro para me adequar à grande exigência física do papel.

VG - Em quem você se inspirou?

Raul - Reli nos livros de história tudo sobre o ditador italiano Benito Mussolini. Porém, Bison também se parece muito com os semi-deuses da antiga Grécia. Ele é um mega vilão, maior do que a vida. Não apenas pela sua tremenda presença física, mas principalmente pelo tamanho de seu ego. Bison é o rei dos perversos! Por outro lado, fiz questão que ele tivesse uma personalidade mais humana, através de seu senso de humor.

"Bison é um mega vilão, maior do que a vida".

SALA DE ESPERA

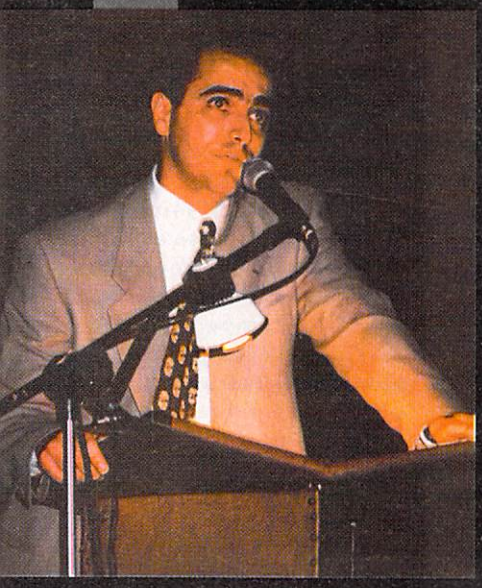
COMO SERÁ STREET FIGHTER? VEJA O QUE ALGUMAS PESSOAS (LIGADAS AO MUNDO DOS GAMES, DAS LUTAS OU AO CINEMA) ESPERAM DO FILME

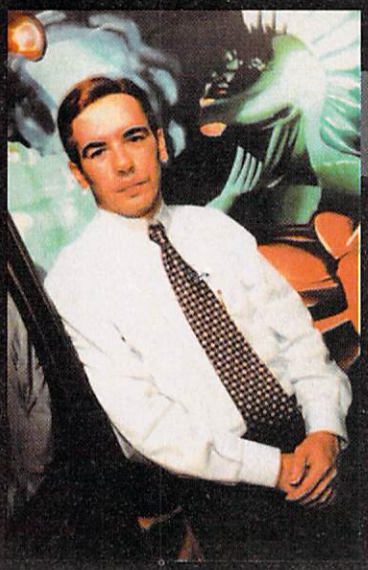
Ron Czerny, vice-presidente da Capcom, proprietária da marca Street Fighter.

"Talvez o filme Street Fighter quebre todos os recordes de bilheteria na estréia. Geralmente, os filmes fazem sucesso depois de uma ou duas semanas de exibição. Street Fighter, ao contrário, já chega famoso às telas. Por isso é que na primeira semana de exibição nos Estados Unidos a renda chegou a US$ 30 milhões. Também em Hong Kong, Austrália e países europeus o sucesso foi absoluto, dando rendimento global de mais de US$ 100 milhões (a produção foi de US$ 40 milhões). O sucesso também chegou ao jogo Street Fighter - The Movie, que está arrecadando US$ 600,00 por semana em venda de cartuchos nos Estados Unidos e, em testes, mostrou-se superior ao Mortal Kombat III."

Stefano Arnhold, presidente da Tec Toy, representante da Sega no Brasil.

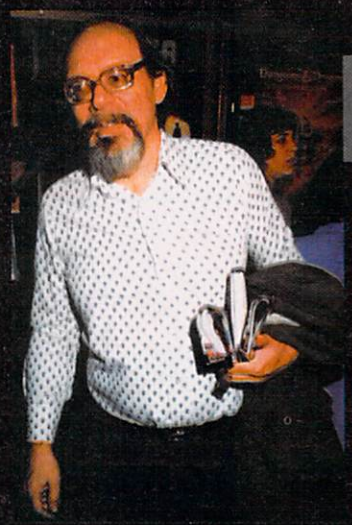
"O filme já chega com sucesso. Proporcionalmente, a aceitação do público brasileiro será igual à do americano, com a diferença de que nos Estados Unidos a indústria cinematográfica é muito mais forte do que aqui. No trailer já deu para perceber que Street Fighter tem o mesmo ambiente do jogo, o que é muito difícil de acontecer. Os produtores sabem que se algo não sair parecido haverá muitas críticas, já que o filme se dirige aos fãs do game. Quero ver se, principalmente, as atrizes são parecidas com a Chun-Li e a Cammy."





Gilson Lima, gerente de marketing da Playtronic, representante da Nintendo no Brasil.

"Com grande elenco, Street Fighter vai reproduzir nas telas a fama do cartucho. Street Fighter é um jogo que não pára, é um dos que mais vendemos. Será muito interessante assistir ao movimento dos personagens ao vivo e Van Damme em ação como Guile. Pelo que vi até agora, o filme fará um grande sucesso."



Danusa Shira, 17 anos, campeã brasileira, sul-americana e tricampeã paulista de judô.

"Vai ser engraçado ver no filme personagens com as mesmas características do game. O jogo tem alguns golpes reais de judô, como dois dados por Ken e Ryu. O Moroto-Seonage, por exemplo, é quando você agarra o inimigo e o joga com força para o lado, de modo que ele cai de costas. Tomoe-Nage é aquele chute que você dá sentado, estendendo a perna e fazendo o inimigo rolar por cima de seu corpo. Assim como no videogame, Street Fighter deve ter bastante ação, já que o astro principal é Van Damme, que também fez Duplo Impacto, meu filme de luta preferido."

Carlos Reinchenbach, cineasta, diretor de "Alma Corsária".

"Já conheço um pouco da história por causa do cartucho, que meus dois filhos vivem jogando. Mas, para mim, o filme Street Fighter é uma incógnita absoluta. Estou curioso para assisti-lo por ser o último filme de Raul Julia, por quem eu tinha um carinho muito especial. Nunca imaginei que esse seria seu último filme..."

Agenor Chinen, gerente de desenvolvimento operacional da Playland.

"Street Fighter vai fazer com que as pessoas queiram jogar Street Fighter - The Movie, para verificar os golpes que os personagens fizeram nas telas ou até mesmo descobrir outros. É muito bom esse complemento criado ao jogo pela Capcom. O conceito de interatividade entre jogo e filme surgiu no pinball, principalmente com Tommy, baseado na ópera-rock da banda de rock The Who. Hoje, as máquinas mais jogadas são Terminator, Máquina Mortífera, StarWars, Indiana Jones, Stargate e outras. Agora, isso está começando a acontecer com o videogame, dos dois lados. Enquanto Sonic, por exemplo, saiu das máquinas e virou desenho animado, X-Men seguiu o caminho contrário. Logo depois de Street Fighter, virá Mortal Kombat em filme e novo arcade. Se tanto os filmes quanto os jogos nele baseados fizerem sucesso, interação será a nova tendência na indústria de videogame."

Carlos Gracie, 39, presidente da confederação brasileira de jiu-jitsu e um dos maiores responsáveis pela difusão desse esporte no país.

"Imagino que Street Fighter seja meio parecido com outro filme de Van Damme, O Grande Dragão Branco. Esse tipo de filme prende a atenção, é um bom espetáculo, mas as lutas não têm nada a ver com defesa pessoal. Acho que o Van Damme tem boa coreografia, é boa pinta, vende bem qualquer filme; mas é só um ator. Bom lutador é quem ganha no ringue. Em termos de filme, o gênero que gosto é aquele em que o mocinho luta com o bandido de igual para igual, ou seja, um tipo de violência a que dá para reagir. De mais a mais, se um filme hoje não tiver violência ou sexo não vende, a não ser que tenha uma história de amor muito forte.

No game há alguns golpes de jiu-jitsu, dados quando o lutador está em pé, que são semelhantes aos de judô, como o Tomoe-Nage e outras quedas. A diferença entre as duas lutas é que o judô pára quando o adversário cai no chão e o jiu-jitsu continua até o sujeito pedir água. Meu filho, de seis anos, que também está aprendendo a lutar, adora Street Fighter. Não dá para ganhar dele, não!"

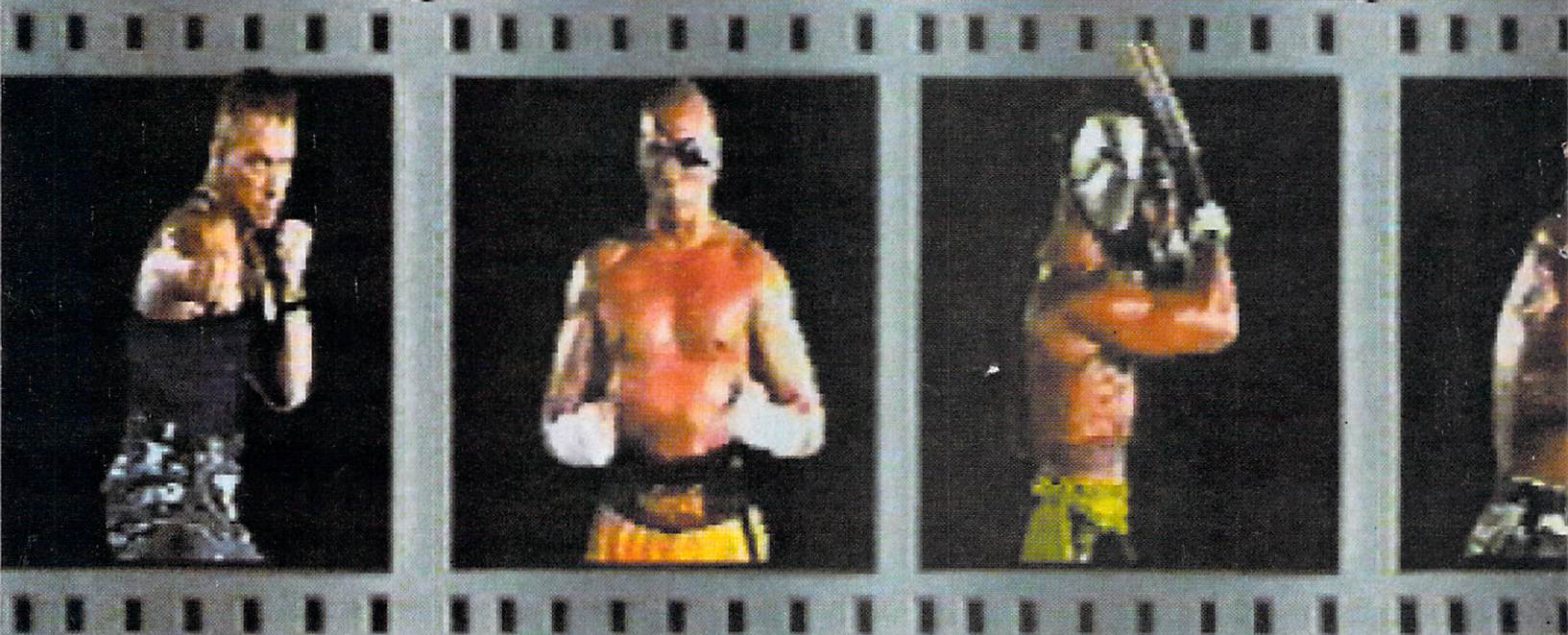
STREET FIGHTER
THE MOVIE

LUANA PAVANI E
EDUARDO MURATA

COM PERSONAGENS DIFERENTES, O NOVO JOGO DA SÉRIE DE MAIOR SUCESSO NO MUNDO DOS VIDEOGAMES APRESENTA OS ATORES E CENÁRIOS DO FILME STREET FIGHTER DIGITALIZADOS

Baseado no filme, o novo jogo da série Street Fighter traz algumas surpresas. A primeira é que não são os mesmos personagens. Dee Jay, T. Hawk, Blanka, Dhalsim e Fei Long ficaram de fora de Street Fighter - The Movie. Agora sim é que dá para entender porque esses lutadores não tiveram destaque no filme. Fei Long, por exemplo, nem apareceu. Dhalsim é um médico que não luta. Blanka fica verde mas não dá choque nem mordidas. T. Hawk está mais para galã do que para lutador, sempre ao lado da bonitinha Cammy. Com Dee Jay pode-se dar algumas risadas, embora o diretor tenha deixado as maracas e a dança rapidinha de lado.

Em compensação, o game traz dois novos personagens: Sawada, que no filme é o capitão das Forças Aliadas, e Blade, um



dos soldados mascarados de Bison. Akuma continua no jogo, embora não tenha ido para as telas do cinema.

Ryu, Vega, Honda, Chun-Li, Balrog, Guile, Bison, Sagat, Ken, Cammy, Zangief e Akuma ganharam novos golpes, e seus combos (combinação de golpes da qual o adversário não consegue se defender) são fáceis de fazer. Assim como no Mortal Kombat, em Street Fighter - The Movie é possível trocar de lutador mesmo que você tenha ganho de outra pessoa. Os personagens também têm sombra acompanhando fielmente os movimentos.

Além do marcador de tempo, que transforma os números com efeito Morph (tipo as transformações de imagens do "Exterminador do Futuro"), os golpes especiais são um grande diferencial. Durante a luta, a vítima desses golpes fica soltando fumaça de seu corpo. Quando dados no final, os especiais fazem só a energia do oponente explodir, em vez da tela inteira ir para os ares, como no Super Street Fighter II Turbo. Ao acabar a energia, o medidor fica piscando a palavra "Danger" (Perigo). Talvez este seja o momento para contratacar com o outro especial.

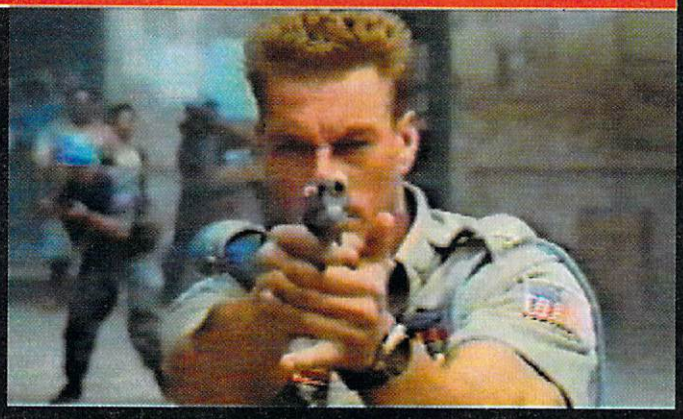
Os efeitos sonoros são excelentes e dão sensação de profundidade, graças ao sistema de som tridimensional Q-Sound. Destaque também para os cenários, alguns tirados do próprio filme, outros apenas baseados nas cenas.

Conheça agora os novos personagens do game, a ficha técnica de cada um, os golpes e a história dos atores digitalizados, antes que chegue mais uma versão de Street Fighter, a Zero, que trará os personagens quando jovens (com cerca de 17 anos). Enquanto a Capcom não lança esse 8° game da série, VG mostra em detalhes tudo o que você precisa saber para detonar Street Fighter - The Movie nas máquinas e não sair mais do fliperama.

Atenção: na descrição dos golpes você vai encontrar a palavra carregar, que significa segurar o direcional para a esquerda (←), para baixo (↓) ou para a diagonal esquerda (↙), por dois segundos.

GUILE

JEAN-CLAUDE VAN DAMME



"No game, Guile é apenas um major. Steven o promoveu a coronel para eu poder comandar um grande exército", disse Van Damme. Na história do jogo, Guile luta para vingar o assassinato de seu grande amigo Charlie, que pode estar relacionado a Bison. Uma forma, no mínimo interessante, que o diretor encontrou de mostrar isso foi dizer que o amigo não morreu, mas foi capturado por Bison, para transformá-lo no lutador ideal: nada mais nada menos que Blanka, o brasileiro elétrico!. Van Damme já atuou em 14 filmes, entre eles: *O Grande Dragão Branco, Cyborg, Kickboxer, Duplo Impacto, Timecop* **e** *Soldado Universal.*

Ficha Técnica de Guile:

Data de nascimento: 23 de dezembro de 1960

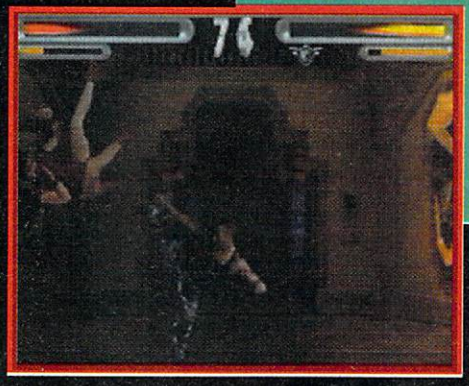
Altura: 1,82 m

Peso: 86 kg

Tipo Sanguíneo: O

Gosta de: café americano

Não gosta de: Natto, um prato à base de soja fermentada, que ele foi forçado a comer por Ryu, quando esteve no Japão.



GOLPES

SONIC BOOM:
carregar ←, →, soco

SUMMERSAULT KICK:
carregar ↓, ↑, chute

TRIPLE SUMMERSAULT KICK:
segunda barra completa, carregar ↙, ↘ ↑, chute

GOLPE NOVO:
segure por 2 segundos chute médio, soco médio ou soco forte, depois solte.

M. BISON
RAUL JULIA

O chefão do game é um dos personagens melhor retratados no filme, tanto na caracterização quanto no roteiro - a organização criminosa Shadaloo realmente faz parte da história de *Street Fighter*, mas não chega a ser uma cidade do leste asiático, como no filme. "Bison é um mega-vilão. Possui grande presença física e um enorme ego", disse Raul durante as filmagens. Nascido em Porto Rico, Raul decidiu largar o direito pelo teatro. Foi para Nova Iorque, onde fez várias peças na Broadway, a primeira foi *The Cuban Thing*, em 1968, seguida por mais de doze apresentações de Shakespeare. Sua carreira nos palcos rendeu quatro prêmios, assim como dois Globos de Ouro pelos filmes *O Beijo da Mulher Aranha* e *Luar Sobre Parador*. Mas entre os jovens, ficou mais conhecido como o Gomez de *A Família Addams*.

Ficha Técnica de Bison:

Data de nascimento: 17 de abril (ano não divulgado)

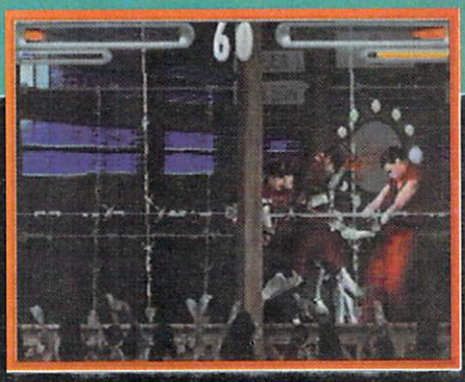
Altura: 1, 82 m

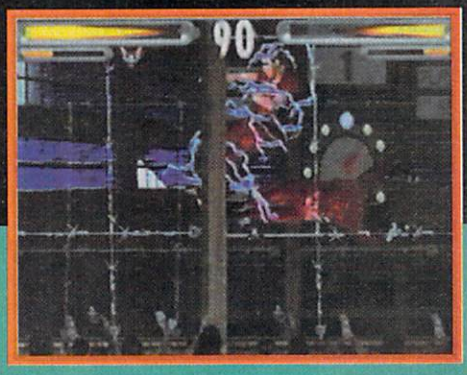
Peso: 80 kg

Tipo sanguíneo: A

Gosta de: conquistar o mundo

Não gosta de: coisas frágeis, subordinados incompetentes





GOLPES

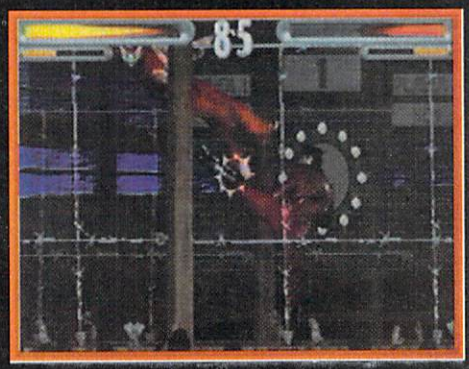
PSYCHO CRASH ATTACK:
carregar ←, →, soco

HEAD PRESS:
carregar ↓, ↑, chute

DOUBLE KNEE PRESS:
carregar ←, →, chute

KNEE PRESS NIGHTMARE:
segunda barra completa, carregar ←, → ←, →, chute

GOLPE NOVO:
segure por 2 segundos soco forte, depois solte.



CHUN-LI

MING-NA WEN

Ela entrou no game para se vingar de Bison, possível autor da morte de seu pai. No filme, é a mesma coisa, com um elemento a mais: além de lutadora, Chun-Li é repórter, o que a ajuda a descobrir as ações da Shadaloo. "Quem não gostaria de atuar como uma super-heroína? Chun-Li é uma guerreira corajosa, agressiva e inteligente, além de sexy", analisa Ming-Na Wen. Antes das filmagens, ela passou dois meses, seis vezes por semana, se preparando fisicamente para o papel. Ming nasceu em Macau, Hong-Kong, mas foi educada nos Estados Unidos. Sua carreira como atriz é reconhecida no teatro e nos filmes, sendo o mais famoso O Clube da Felicidade e da Sorte. Também foi aclamada uma das 50 pessoas mais bonitas do mundo, segundo a revista americana "People".

Ficha Técnica de Chung-Li:

Data de nascimento: 10 de março de 1968

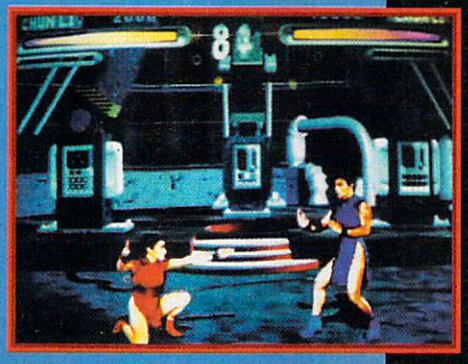
Altura: 1, 70 m

Peso: secreto

Tipo sanguíneo: A

Gosta de: crepe, frutas

Não gosta de: M. Bison



GOLPES

KIKUKEN:
carregar ←, →, soco

SLASH KICK:
carregar ↓, ↑, chute

HYAKURETSU KICK:
chute rapidamente

SPINNING BURST KICK:
carregar ←, →, chute

THOUSAND BURST KICK:
segunda barra completa, carregar ←, → ← →, chute

GOLPE NOVO:
segure por 2 segundos chute médio, depois solte.

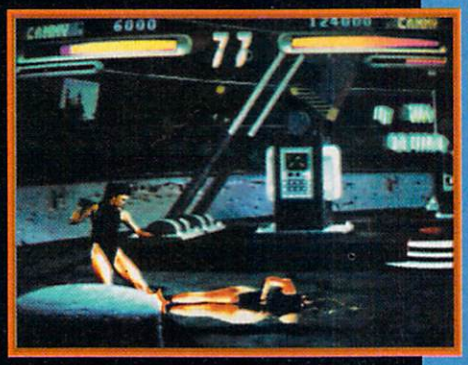
CAMMY

KYLIE MINOGUE

O personagem de Kylie Minogue é uma agente britânica de trancinhas, que age secretamente para destruir a organização Shadaloo. Porém, a atriz é australiana e nada secreta: como começou a atuar na televisão aos 11 anos, hoje é uma das artistas mais populares do país. Kylie também fez sucesso internacional como cantora, com quatro discos e 21 singles, atingindo as primeiras colocações nas paradas de sucesso de diversos países, por cinco vezes, principalmente com o hit "I Should Be So Lucky". Aos 26 anos, Kylie é considerada uma das 30 personalidades mais bonitas do mundo pela revista australiana "Who". Atuou em The Delinquents. Em Street Fighter, Cammy é o braço direito de Guile. "Nunca havia me imaginado num filme de artes marciais, mas me senti em casa".

Ficha Técnica de Cammy :

Tudo o que se sabe sobre Cammy é que ela tem 19 anos. Há três anos, após ter sofrido amnésia, foi encontrada desmaiada em frente ao centro de treinamento do Serviço Secreto da Inteligência Britânica.



GOLPES

SPIRAL ARROW:
↓ ↘ →, chute

SPIN PUNCH:
↓ ↘ →, soco

FLASH KICK:
→ ↓ ↘, chute

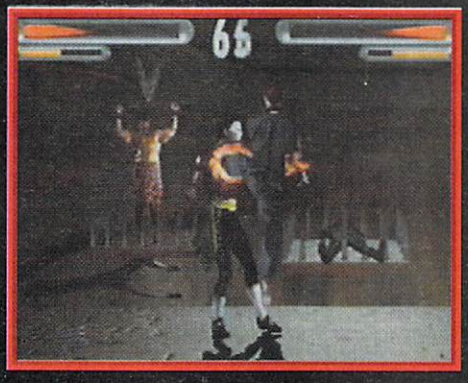
FLYING ATTACK:
↓ ↘ → ↗, soco, soco (rasteira) ou chute (agarrão)

SPIN DRIVE SMASHER:
segunda barra completa, ↓ ↘ → ↓ ↘ →, chute

GOLPE NOVO:
segure por 2 segundos soco forte, depois solte.

AKUMA

O grande chefe nem apareceu no filme para não ofuscar Raul Julia/Bison. Afinal, Akuma é tão ou mais poderoso do que o homem da roupa vermelha. Bem, ele também não tem ficha técnica por ser um personagem secreto. Mas o que se sabe é que o fortão de cabelos cor-de-fogo surgiu no Super Street Fighter II Turbo, e só entra na luta final para enfrentar os que conseguiram atingir boa pontuação, sem perder energia. Tudo indica que esse novo personagem foi criado para abafar boatos de que Sheng Long, quem iniciou Ryu e seu parceiro Ken nas artes marciais, seria um novo street fighter. Então, a Capcom apresentou Akuma como um possível irmão mais novo de tatame. Ele também aparece no novíssimo arcade X-Men - Children of Atom e faz uma ponta no desenho Street Fighter II Movie (aquele da Chun-Li pelada). Em um dos cenários, eis que o chefão está lá, sentado. Nada mais lógico do que deixá-lo escondido na cena, tipo "Onde Está Wally". Quem procura, acha!

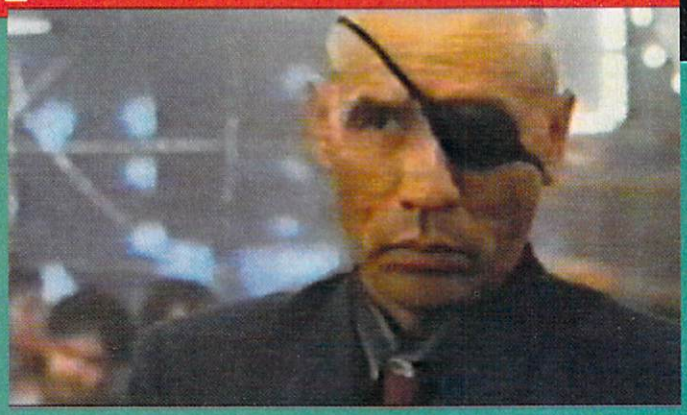


GOLPES

RADUKEN:
↓ ↘ →, soco
FIRE RADUKEN:
← ↙ ↓ ↘ →, soco
SHORYUKEN:
→ ↓ ↘, soco
TATSUMAKISENAUKYAKU:
↓ ↙ ←, chute (também no ar)
SPECIAL RADUKEN:
↓ ↘ → ↓ ↘ →, soco
GOLPE NOVO:
segure por 2 segundos chute forte, depois solte.

SAGAT

WES STUDI



Antes de perder para Ryu, Sagat era o rei dos Street Fighters. Ele não descansará enquanto não provar ao mundo que seu estilo thai-fighting é o melhor. Wes Studi encara o personagem como "um camaleão que pode transitar em qualquer meio social, desde um encontro com um assassino até um coquetel com o presidente". Nascido numa área indígena dos Estados Unidos, Studi ficou famoso por seus papéis de índio em O Último dos Moicanos, Dança com Lobos e Geronimo. Além de ator, Studi é treinador de cavalos, escultor de pedras e escritor de livros infantis.

Ficha Técnica de Sagat:

Data de nascimento: 2 de julho de 1955

Altura: 2, 26 m

Peso: 78 kg

Tipo sanguíneo: B

Gosta de: adversários fortes

Não gosta de: Shoryuken

GOLPES

TIGER SHOT:
↓ ↘ →, soco

GROUND TIGER SHOT:
↓ ↘ →, chute

TIGER UPPER CUT:
→ ↓ ↘, soco

TIGER KNEE CRASH:
↓ → ↗, chute

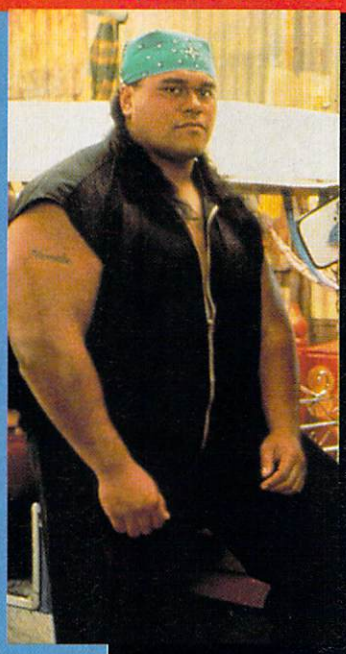
TIGER GENOCIDE:
segunda barra completa, ↓ ↘ → ↓ ↘ →, soco

GOLPE NOVO:
segure por 2 segundos os 3 socos, depois solte

E-HONDA

PETER NAVY TUIASOSOPO

Edmond Honda é o "Yokozuna" (grande campeão) do sumô, em que foi treinado desde criança. Porém, ele ficou inconformado com algumas pessoas que não consideram sumô como um esporte. Então, foi até o campeonato dos Street Fighters provar seu estilo, à custa de muita disciplina e dedicação. Como personagem do filme, Honda é amigo de Balrog e protetor de Chun-Li. "Sempre joguei o game como Honda, já que sou grande. Por isso, eu já sabia de todos os movimentos", conta Peter. Sua carreira como ator começou por acaso. Esse havaiano, da ilha de Samoa, estava trabalhando numa oficina de aviões quando um caça-talentos ofereceu-lhe um papel no cinema. Dos filmes que já fez, o mais famoso é Tirando o Time de Campo.



Ficha Técnica de Honda:

Data de nascimento: 3 de novembro de 1960

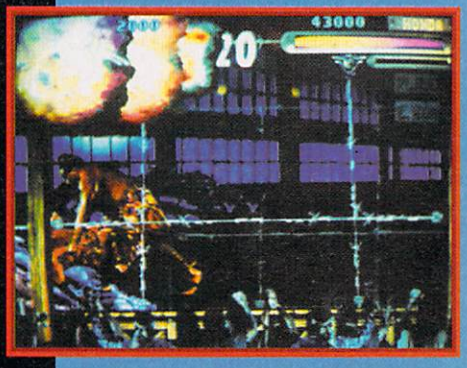
Altura: 1,85 m (incluindo o penteado)

Peso: 137 kg

Tipo sanguíneo: A

Gosta de: Tiramisu, chanko-nabe (comida própria dos lutadores de sumô), banho japonês

Não gosta de: indecisão



GOLPES

ONE HUNDRED HANDS:
soco rapidamente

SUPER ZUTSUKI:
carregar ←, →, soco

SUPER HYAKUKAN OTOSHI:
carregar ↓ , ↑, chute

AGARRÃO:
(perto) → ↘ ↓ ↙ ←, soco

SUPER KILLER HEAD RAM:
segunda barra completa, carregar ←, → ← →, soco

GOLPE NOVO:
segure por 2 segundos os 3 socos ou os 3 chutes, depois solte

VEGA

JAY TAVARE

"Ninja Espanhol" é o apelido de Vega, um toureiro de sangue nobre que também luta Ninjitsu. O resultado dessa mistura é um ballet mortal. Assim como seu personagem, Jay Tavare é campeão mundial de break (1983-84) e já dançou pela British Royal Command Performances. Já que Vega é vaidoso e exibido, seus movimentos exigem uma certa classe: "O resultado final dos golpes é glamuroso, mas a realidade é que tiveram de ser praticados e ensaiados até a perfeição". Jay atuou em diversas séries de televisão e alguns filmes, como The Challenge.

Ficha Técnica de Vega:

Data de nascimento: 27 de janeiro de 1967

Altura: 1,86 m

Peso: 72 kg

Tipo sanguíneo: O

Gosta de: coisas belas e de si mesmo

Não gosta de: coisas feias

GOLPES

ROLLING CRISTAL CRASH:
carregar ←, →, soco

IZUNA DROP:
carregar ↓, ↑, chute, soco

SKY ATTACK:
carregar ↓, ↑, soco

ESQUIVA:
3 socos simultâneos

NEW SPECIAL ATTACK:
segunda barra completa, carregar ←, → ← →, chute

KEN

DAMIAM CHAPA

Seu pai o considerava um garoto indisciplinado, por isso decidiu mandá-lo treinar artes marciais na Ásia. Depois do término do treino básico com o parceiro Ryu, Ken volta aos Estados Unidos para se aperfeiçoar sozinho. Damian Chapa, que já atuou com Steven Seagal e Tommy Lee Jones em Força em Alerta, fala sobre seu trapaceiro personagem: "Ken e Ryu tentam vender armas falsas para Sagat e, como são bons lutadores, acabam sendo usados por Guile, ou seja, mudam de lado. Tudo o que Ken quer é um Porsche e uma linda casa na praia". O ator gostou muito de ter feito Street Fighter, pois filmes de ação são uma grande novidade para quem, antes de chegar a Hollywood, tinha uma carreira dramática nos palcos da Broadway.

Ficha Técnica de Ken:

Data de nascimento: 14 de fevereiro de 1965

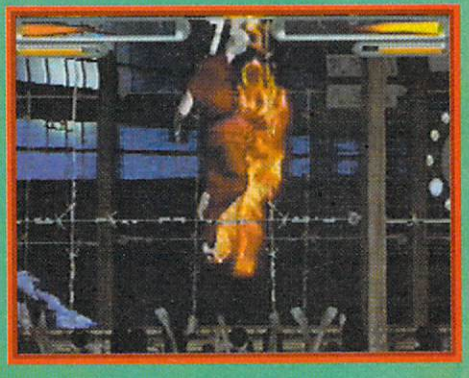
Altura: 1,76 m

Peso: 76 kg

Tipo sanguíneo: B

Gosta de: andar de skate, espaguete

Não gosta de: Umeboshi (picles de ameixa)



GOLPES

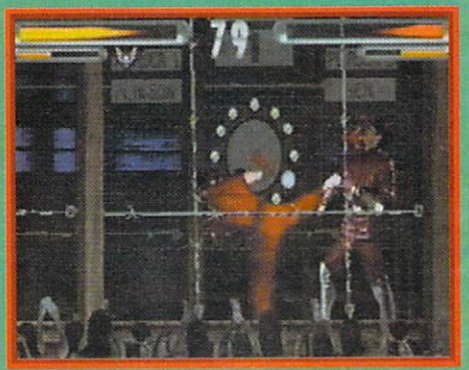
RADUKEN:
↓ ↘ →, soco

DRAGON PUNCH:
→ ↓ ↘, soco

TATSUMAKI SENPU KYAKU:
↓ ↙ ←, chute (também no ar)

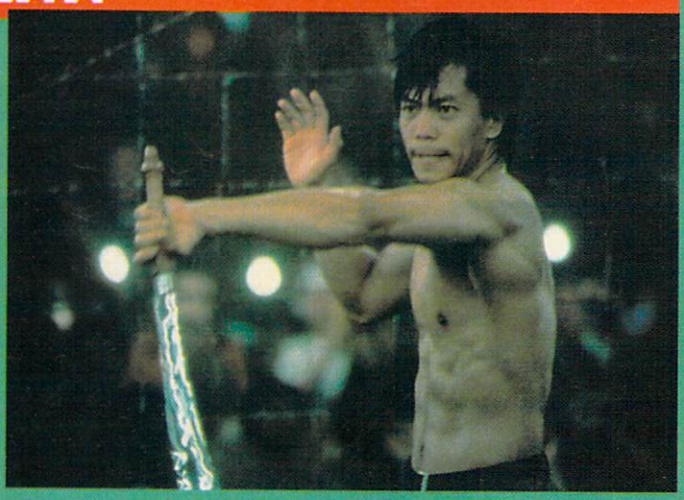
VIOLENT DRAGON PUNCH:
segunda barra completa, → ↓ ↘ → ↓ ↘, soco

GOLPE NOVO:
segure por 2 segundos soco forte, depois solte.



RYU

BYRON MANN



Desde pequeno, Ryu luta artes marciais. O treinador é seu pai adotivo, que também dá aulas para Ken. Independente das mesmas técnicas de luta, cada um desenvolveu seu próprio estilo. "Ryu é um cara legal, de bom coração, esperto e muito seguro de si: sabe que é um bom lutador. Mas Ken, um tipo de irmão de quem se precisa tomar conta, vive se metendo em encrencas", diz o Ryu do filme, Byron Mann. Assim como Ming-Na Wen (Chun-Li), Byron nasceu em Hong Kong e estudou nos Estados Unidos, mais precisamente em Los Angeles. Ele já atuou com Van Damme em O Grande Dragão Branco, e também luta artes marciais, no estilo Kempo.

Ficha Técnica de Ryu:

Data de nascimento: 21 de julho de 1964

Altura: 1,75 m

Peso: 68 kg

Tipo Sanguíneo: O

Gosta de: artes marciais em geral, Mizuyokan (geléia doce de feijão azuki)

Não gosta de: aranhas

GOLPES

SHORYUKEN:
→ ↓ ↘, soco

RADUKEN:
↓ ↘ →, soco

FIRE RADUKEN:
← ↙ ↓ ↘ →

TATSUMAKI SENPU KYAKU:
↓ ↙ ←, chute (também no ar)

VACUUM HURRICANE PUNCH:
segunda barra completa, ↓ ↘ → ↓ ↘ →, soco

GOLPE NOVO:
segure por 2 segundos o botão de chute (forte ou fraco), depois solte.

ZANGIEF

ANDREW BRYNIARSKI

Zangief aprendeu luta romana assistindo pela TV campeonatos americanos. Depois, tornou-se membro da equipe russa de luta romana, mas foi forçado a sair porque não havia lutadores de seu nível. Então, ele viaja pelo mundo à procura de oponentes, mantendo o senso de humor. No filme, Andrew Bryniarski é realmente engraçado, do tipo "burro mas super legal", no papel do guarda-costas de M. Bison. Andrew é fã do game: "gastei muitas fichas para estudar os movimentos de meu personagem". Como ator, Andrew, 25 anos, fez vários filmes de ação, já que seu corpo de campeão de fisiculturismo é perfeito para o gênero; entre eles estão Hudson Hawk - O Falcão está à solta e O Retorno de Batman.

Ficha Técnica de Zangief:

Data de nascimento: 10 de junho de 1956

Altura: 2,11 m

Peso: 115 kg

Tipo Sanguíneo: A

Gosta de: luta romana e dança cossaka

Não gosta de: HadouKen, Yoga-Fire, Sonic-Boom nem Tiger-Shot

GOLPES

DOUBLE LARIAT:
3 socos ou 3 chutes simultâneos

PILÃO:
perto, → ↘ ↓ ↙ ← →, soco

ATOMIC SUPPLER:
perto, → ↘ ↓ ↙ ← →, chute

FIRE HAND:
↓ ↙ ←, soco

FINAL ATOMIC BUSTER:
segunda barra completa, → ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← →, soco.

BALROG

GRAND L. BUSH

Primeiro, ele foi campeão em levantamento de peso, depois lutador de boxe. E estaria nos ringues até hoje se não tivesse desrespeitado algumas regras. Só poucos lutadores ousam lutar contra o agressivo e fortíssimo Balrog. No filme, ele também dá uma de videomaker, com o sobrenome Suzuki, fazendo parceria com Honda. Esquecendo da brincadeira com as motos, Grand é filho de um cantor de jazz e blues, o que deve ter facilitado sua entrada no elenco da peça Hair. Após uma apresentação, uma mulher o chamou e lhe disse que ele se daria bem no cinema. "Ela estava certa", diz Grand. Depois disso, ele participou de 22 filmes, incluindo Demolition Man, Máquina Mortífera I e II, Permissão para Matar, Duro de Matar, Colors e outros. Com relação às artes marciais, Grand pratica Jeet Kun-do-gung ao estilo de Bruce Lee.

Ficha Técnica de Balrog:

Data de nascimento: 4 de setembro de 1968

Altura: 1,98 m

Peso: 102 kg

Tipo sanguíneo: A

Gosta de: mulheres, whisky Bourbon

Não gosta de: peixe, matemática, fazer muito esforço

GOLPES

DASH FORWARD:
carregar ←, →, soco

DASH UPPER:
carregar ←, →, chute

HEAD UPPER ATTACK:
carregar ↓, ↑, soco

GOLPE NOVO:
↓ ↙ ←, chute forte

JACKHAMMER UPPER CUT:
segunda barra completa, carregar ←, → ← →, soco

TURN PUNCH:
segurar por 2 segundos soco forte, depois soltar

NEW TURN PUNCH:
segurar os 3 chutes, soltar. Quanto mais tempo carregar, mais forte é o golpe. Máximo: força 6

CAPTAIN SAWADA

KENIA SAWADA

O novo personagem do jogo Street Fighter II - The Movie é o próprio ator digitalizado, sem tirar nem por. Até o nome foi mantido, a não ser pelo posto de Capitão. Já que é assim, a história do lutador se confunde totalmente com a do ator. Kenya Sawada é instrutor de Kung-Fu, no estilo Shorinji Kempo. O atual faixa-preta dá as coordenadas de seu personagem: "Captain Sawada é um típico samurai: muita ação, pouca conversa. É um grande lutador, porém simples como pessoa. Com ele não há meio termo: ou é bom, ou muito mal".

GOLPES

PSYCHO ARM:
→ ↓ ↘, soco
FLYING KICK:
→ ↘ ↓ ↙ ←, chute
FACÃO:
carregar ↓ , ↑, chute
SOCO ABAIXADO:
segure por 2 segundos soco médio, depois solte
SPECIAL:
↓ ↙ ← ↓ ↙ ←, chute

BLADE

VÁRIOS

De acordo com o filme, esse novo personagem é um dos soldados mascarados do exército de M. Bison. Como é um entre muitos, ou seja, não tem personalidade marcante, a única coisa que se pode dizer de Blade é que ele é novo. De tão ordinário, a Capcom nem traçou seu perfil, já que no filme há vários Blades. Ficha técnica, necas. Fique então conhecendo seus golpes.

GOLPES

KNIFE ATTACK:
← → ← →, soco
SHARP KNIFE:
↓ ↓, chute
AIR KNIFE:
durante o pulo, ↓ ↘ →, soco
CHOQUE:
segure por 2 segundos soco médio, depois solte
SPECIAL:
carregar ← , → ← →, soco

Chega de game Banana

SUKITA - A LARANJA DA BRAHMA, COM VOCÊ NA EDIÇÃO ESPECIAL DO GAME DE LUTA MAIS RADICAL DO ANO.

Laranja batida

SUKITA APRESENTA
VIDEOGAME NEWS
EDIÇÃO ESPECIAL
STREET FIGHTER

AVENTURA DE VERDADE